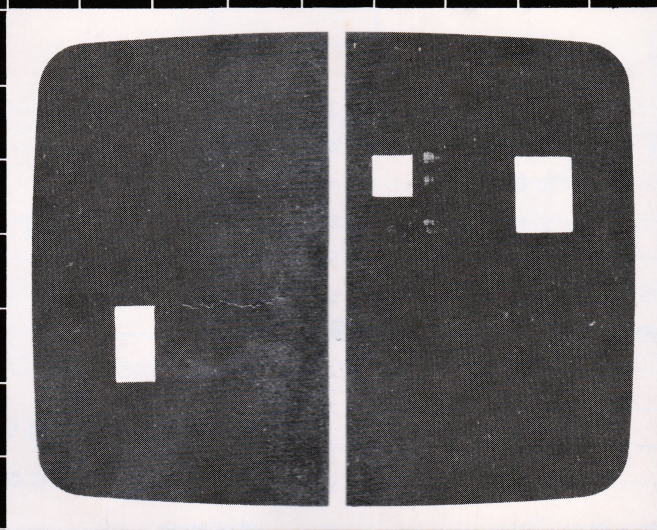
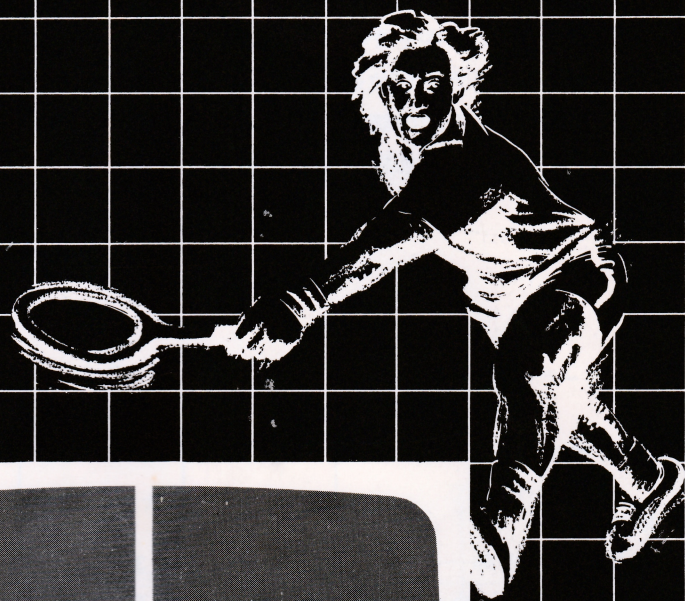


エポック社の電子ゲームシリーズ

テレビテニス

説明書



ピンポン・テニス・サッカー等のゲームが遊べます。

テレビテニスは 小型テレビ放送局です。

エポック社の“テレビテニス”御買い上げいただきありがとうございます。

本機は高度のエレクトロニクス技術を駆使し御家庭のテレビブラウン管上に本機より発信する電波により各種電子パターンを受像させ本機の操作により球技的ゲームを可能にした世界でも画期的な電子装置です。

形状は特殊部品と高度の回路によりこの様に家庭ゲーム用に小さくまとめてありますが、内容的には小型テレビ放送局ともいえる装置でありますので下記の調整、ゲーム操作を忠実に守って、本機の各種ゲームを皆様で御楽しみ下さい。

テレビ受信機に受信可能なUHF(極超短波、短い波長の電波)を使用しデジタルゲートシステムによりパターン信号を発生させ、ゲート回路により音声を上記信号にのせて本機のアンテナより発信させ、受像機のブラウン管上に発信パターンを受像させたものです。UHF波長電波を使用したのはUHF帯が歪みが少く、他の電波にも妨害されることなく正確に受信が可能であるからです。本機より発信する電波は出力が弱いため隣接テレビに対する影響はありません。

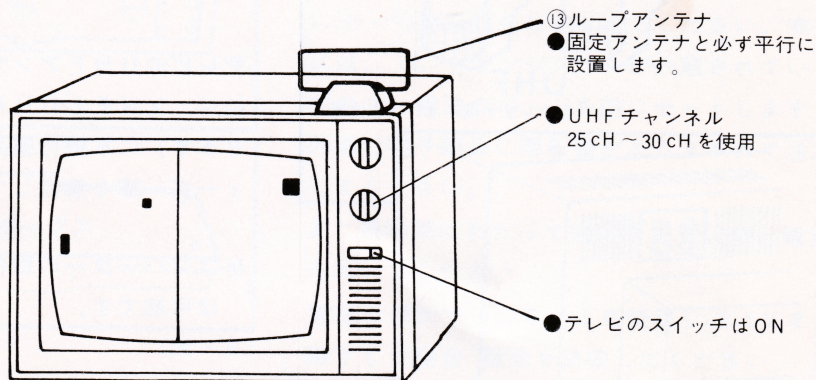
目次

取扱い方法

部品及び各名称	3	カウンターの操作	8
アンテナのセット	4	チェックリスト	9
ゲーム本体とアンテナの位置	4		
電池のセット	5	遊び方	
テレビの操作	5	ピンポン	10
ゲーム本体の操作	5	テニス	11
画面が不安定の場合	6	サッカー	12
ラケットの位置	7	1人遊び	13
ラケットの操作	7		
オートスイッチ	7	全国UHF局周波数リスト	13
ボールの動き	8	アフターサービスに関して	14
スピードコントローラー	8	保証規定	15

テレビテニス取扱い方法

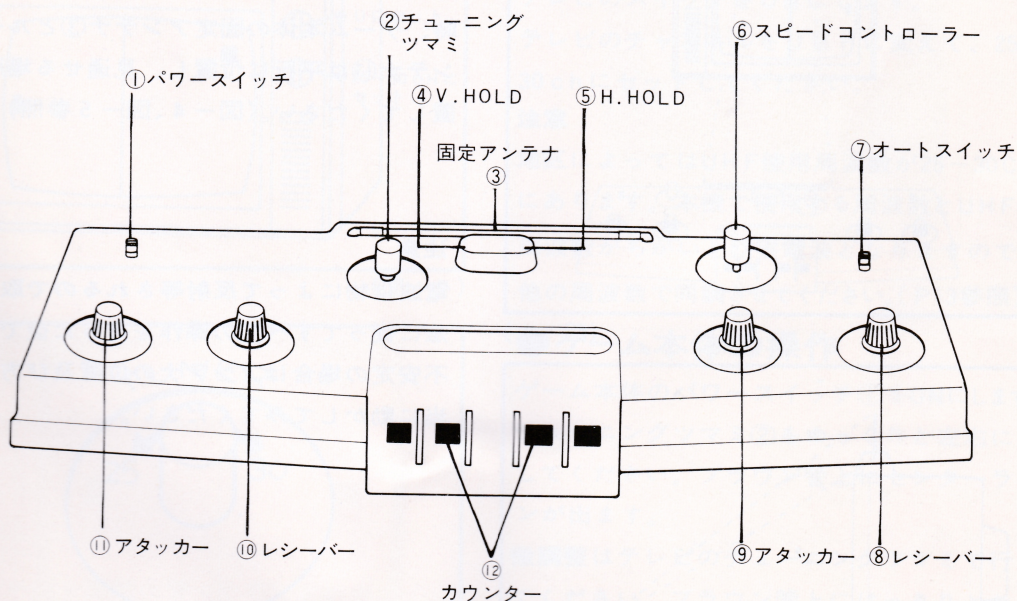
部品及び各名称



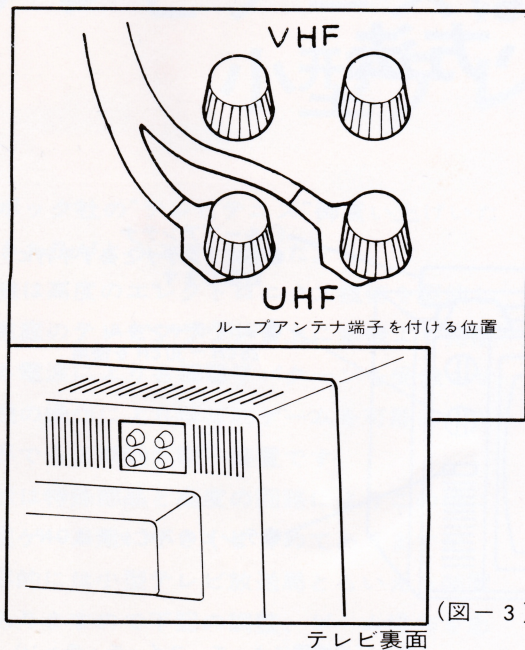
(テレビの機種によって、スイッチ・チャンネル等は、形状・位置が異なります。)

(図-1)

ゲーム本体



(図-2)

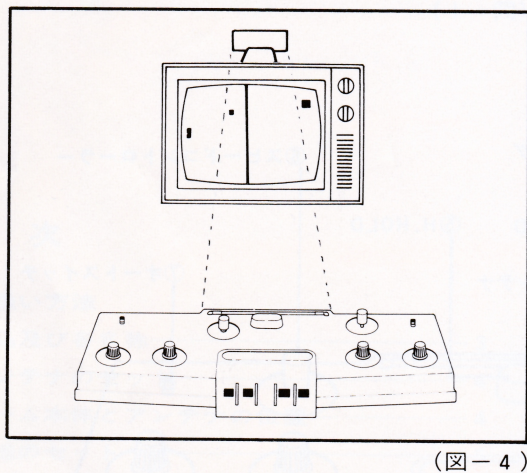


●アンテナのセット

テレビテニスでは本体の固定アンテナ③より電波発信を行って、テレビの方にループアンテナ⑬を取り付け、受信して画面を映しております。

テレビのUHFアンテナ端子（テレビの裏面には、VHFとUHFと表示された端子があります）に本機付属品ループアンテナ⑬のファイダー線を接続してください。（図-3参照）

※コンバーターの取付いている機種でも使用は可能です。

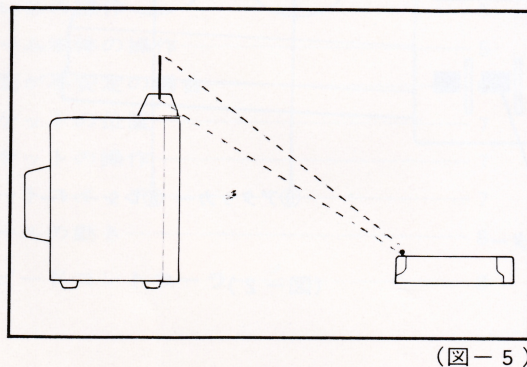


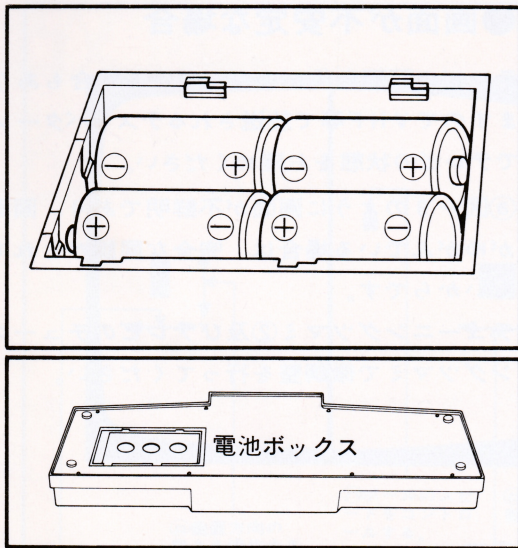
●ゲーム本体とアンテナの位置

ゲーム本体をテレビより2～5mぐらいの距離（テレビの正面方向）に固定します。この時、ゲーム本体の固定アンテナ③とループアンテナ⑬は平行に位置し、見通せる場所に設置してください。（図-4、図-5参照）

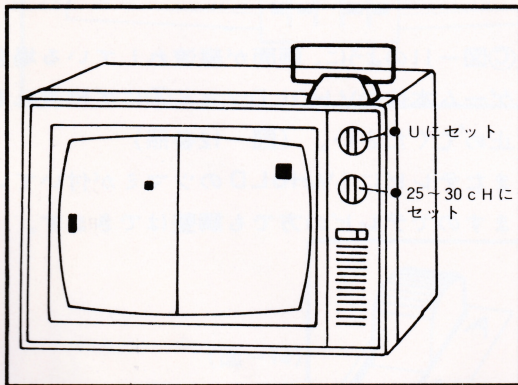
注意

電波は物によって反射等されるので取扱い方法に従ってすべての操作を行った後で画面が不安定の場合はアンテナの位置及び方向を適当に動かしてみてください。

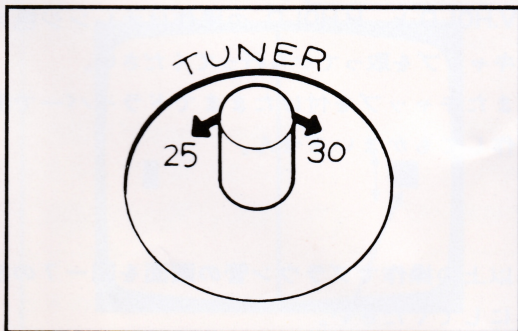




(図-6)



(図-7)



(図-8)

●電池のセット

電池ボックスはゲーム本体の裏側にあります。裏板の印刷を必ず読んでから電池をセットしてください。

電池はUM-1(単一)4本を図-6のように⊕・⊖を正しくセットしてください。本機には、IC・トランジスタが内蔵されていますので、電池の⊕・⊖を逆にセットしますと、内部の電子部品に悪影響がありますので注意してください。

また長時間にわたって使用されない時は電池をぬいてください。

電圧は最大でDC6Vより使用し、5.5Vまで降下した場合 電池を交換してください。

(電圧が5.5V以下になった時は画面が不安定になります。)

※本機による電池の寿命は毎日3時間使用の場合、45日間の使用が可能です。

●テレビの操作

テレビのスイッチをONにします。

テレビのチャンネルをUHFに変えて、25～30chにセットしてください。

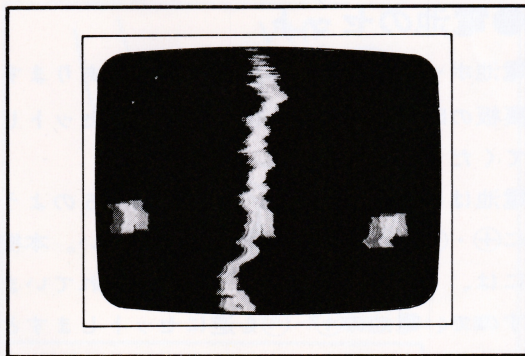
注意

地区によってはUHF使用周波数が25～30CHにあります。本機で使用する周波数とUHF局周波数がちかいと妨害電波となりますので、他の周波数で同調させてください。(P13参照)

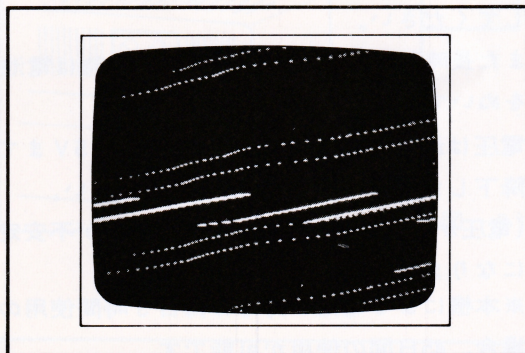
●ゲーム本体の操作

ゲーム本体のパワースイッチ①をONにします。チューニングつまみ②をゆっくりと左右に廻してください。ブラウン管上にセンターラインが出ます。

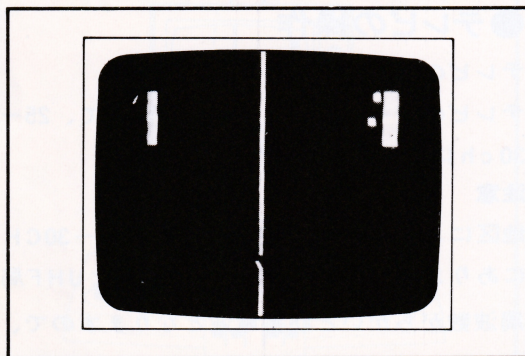
微調整はテレビのチューニングつまみで行ってください。ブラウン管上にはっきりとセンターラインを映し出してください。(図-7参照)



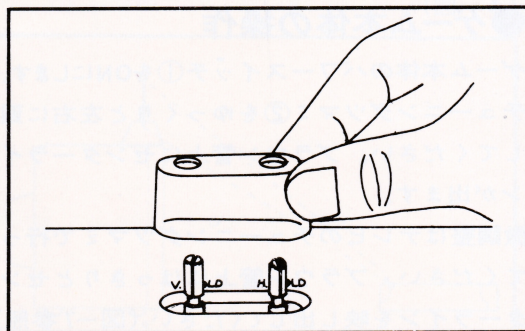
(図-9)



(図-10)



(図-11)



(図-12)

●画面が不安定な場合

テレビの画面自体がゆがんでいる場合もありますのでVHF等で放送されるテストパターンでテレビの状態をお確かめください。

①図-9のように画面が不鮮明であり、画面がゆがんでいる場合は、完全な同調がとれていないからです。

チューニングつまみ②及びテレビのチューニングつまみで微調整を行ってください。

②図-10のように、画面が横流れしている場合、ゲーム本体のH.HOLDつまみ⑤にて横流れをなおしてください。(図-12参照)

またテレビにもH.HOLDのつまみが付いていますのでテレビの方でも調整はできます。

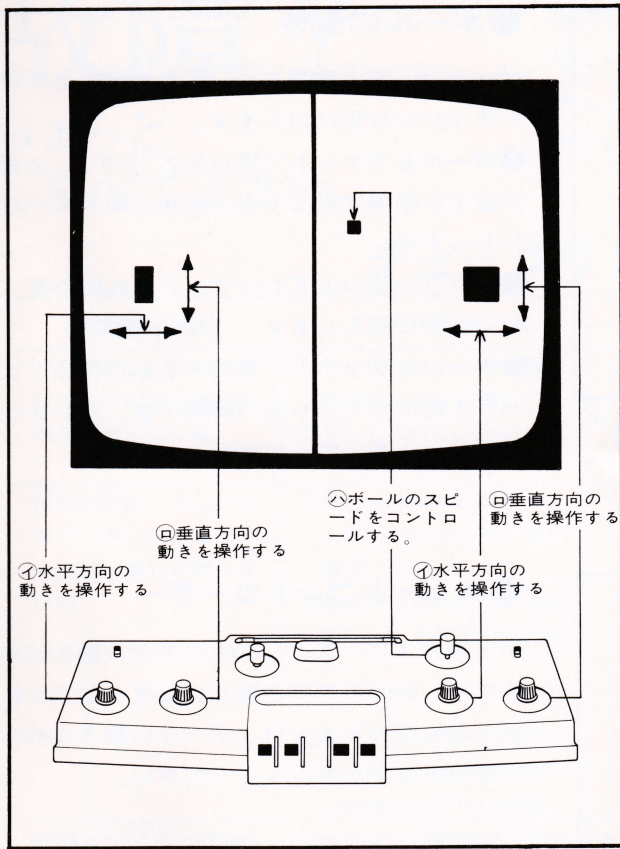
③図-11のように、画面が縦流れしている場合、ゲーム本体のV.HOLDつまみ④にて縦流れを止めてください。(図-12参照)

またテレビにもV.HOLDのつまみが付いていますのでテレビの方でも調整はできます。

※
V.HOLDと、H.HOLDの操作はオレンジ色のキャップを取ってから行ってください。

またキャップを付けたままでドライバーで操作してもかまいません。

以上の操作でブラウン管の画面を図-7の様にしてください。



(図-13)

●ラケットの位置

ラケットの厚さは2つに分けられています。厚いラケットは右コート、うすいラケットは左コートが定位置です。逆の場合ゲームはできません。※厚いラケットでボールを打つとボールは左へ、うすいラケットでボールを打つとボールは右へ飛びます。

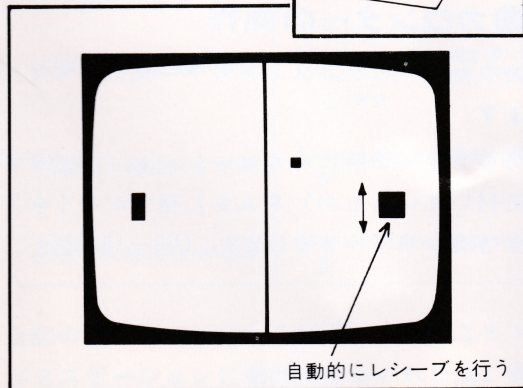
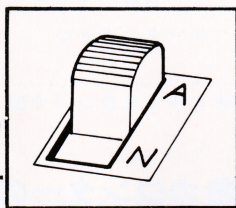
●ラケットの操作

ラケットの操作は、レシーバー(垂直ツマミ)⑧・⑩とアタッカー(水平ツマミ)⑨・⑪によってテレビ画面内を上下・左右に自由自在に動かせます。

レシーバー(垂直ツマミ)：UPの方向へツマミを廻せばラケットは上へ動き、DN(DOWN)の方向へツマミを廻せば下へ動きます。

アタッカー(水平ツマミ)：R(Right)の方向へ廻せばラケットは右へ動き、L(Left)の方向へ廻せば左へ動きます。(図-13)

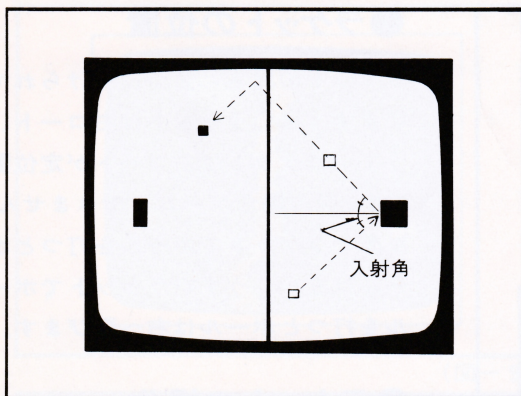
(図-14)



(図-15)

●オートスイッチ

A-NスイッチをAに切り替えると向って右側の太いラケットは自動的に上下運動を開始しながら進入したボールをコンピューター回路に基いて必ずバウンドさせてくれますので1人でプレーを楽しむことができます。



(図-16)

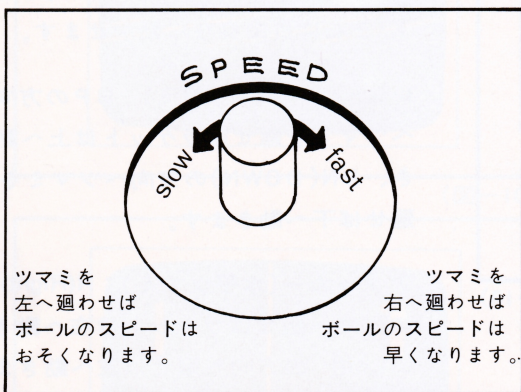
● ボールの動き

ボールは一定の時間をおいて自動的にセンターラインから飛び出します。

① ボールをラケットで受けると「カチン」と音が出て水平線に対しての入射角と同角でバウンドします。

② ブラウン管の上下でバウンドされ相手側のコートに侵入します。(図-16参照)

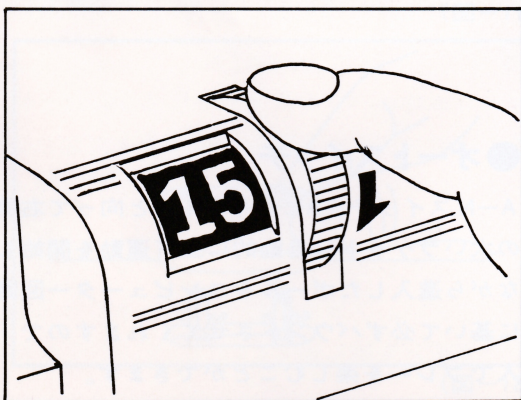
③ ボールをラケットで受けそこねた時は、「ピー」と音が出て、一定の時間の後、センターラインから再びボールが出ます。



(図-17)

● スピードコントローラー

ボールのスピードは、fast の方向に廻せば早くなり、slow の方向に廻せばおそくなります。ゲームになれるまでは、ボールの動きはslow にセットしてから行ってください。



(図-18)

● カウンターの操作

カウンターはテニスのスコアー用になっています。

カウンターの所にあるローレット(ギザギザの付いているもの)を人さし指でかるくおさえて上から下へまわします。(図-18参照)

故障？

ちょっと
しらべて下さい。

取扱い方法に従って操作を行ってもブラウン管にパターンが鮮明に現われない時、下記のチェックリストを参考に再点検してみてください。

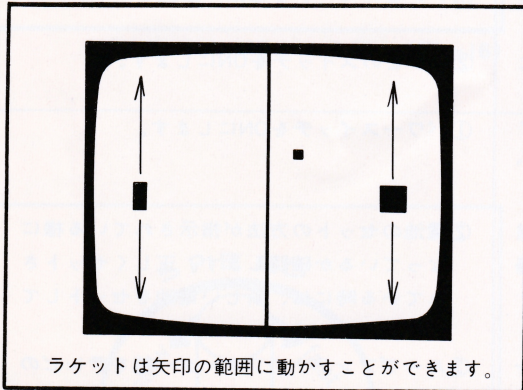
チェックリスト

トラブル	主な原因	対応処理
パワースイッチをONにしてもテレビの画面が明るくならない時	①テレビのコードが電源に接続されてない場合 ②テレビのスイッチがONになっていない場合	①テレビのコードを電源に接続します。 ②テレビのスイッチをONにします。
画面は明るくなっているがパターン（センターライン等）が映らない時	①ゲーム本体のパワースイッチがONになっていない場合 ②電池が指示されている様にセットされていない場合 ③ループアンテナ(受信アンテナ)がテレビのUHF端子に接続されてない場合	①パワースイッチをONにします。 ②電池のセットの方法が指示されているか確認します。正しくセットされている時には、新しい電池をセットしてみてください。 ③ループアンテナのフィーダー線をテレビのUHF端子に接続してください。
画面にラケットが映ってない時	①ラケットの映像がブラウン管の外にあるため	①アタッカー(水平ツマミ)とレシーバー(垂直ツマミ)を動かしてみてください。
画面にボールが映らない時	①本機の内部部品に異常があると思われます。	①ボールが1分間以上画面に現われない場合は本機内部電子部品に異常があると思われます。
ボールがラケットに当たった時の音と得点の際の音が小さい時	①テレビの音量ツマミが低くなっているため	①テレビの音量ツマミを高い方へ廻してください。
チューニングの操作まで終わっても画面が不安定な場合 ④画面が不鮮明の場合 ⑤画面が横流れする時 ⑥画面が縦流れする時	●テレビ自身にある場合 ①アンテナの位置関係にある場合 ②使用UHFの周波数が悪い場合 ③チューニング(同調)が完全でない場合 ④H.HOLDツマミの調整が悪い場合 ⑤V.HOLDツマミの調整が悪い場合	●テレビのテストパターンでテレビの画面が正常のものであるか確認してください。 ①ループアンテナ(受信アンテナ)の位置と方向を変えてみてください。 ②使用しているUHF周波数が、その地方で放送されている周波数とちかいと妨害電波となるので、本機で使用する周波数をかえてセットしてみてください。 ③テレビのチューニングツマミで微調整を行ってください。 ④テレビまたはゲーム本体のH HOLDツマミを調整してください。 ⑤テレビまたはゲーム本体のV HOLDツマミを調整してください。

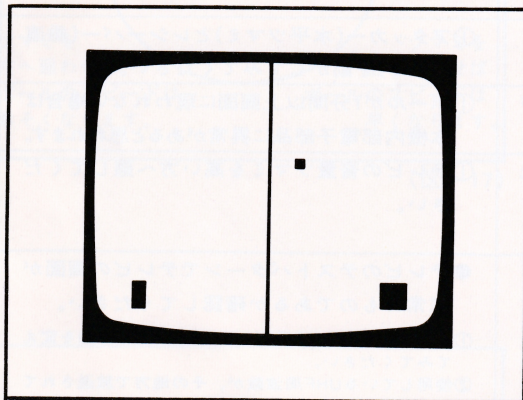
上記のチェックリストを参考に点検してもトラブルが解決しない場合は最寄のアフターサービスステーションに電話連絡をされた上、郵送ください。

ゲームの遊び方

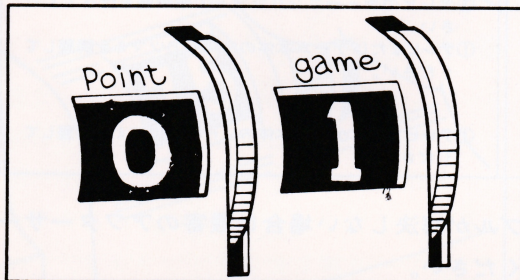
テレビテニスにはアタッカー(水平ツマミ)⑨・⑩とレシーバー(垂直ツマミ)⑧・⑩を操作してボールを相手コートへ打ち込んでいくゲームです。ラケットの動く範囲によって次の様に、ピンポンゲーム・テニスゲーム・サッカーゲームと分けました。



(図-19)



(図-20)



(図-21)

ピンポンゲーム (基本的な遊び方)

アタッカー(水平ツマミ)⑨・⑩でラケットを自分のコート内の適当な位置にセットします。(ゲームになれるまでは、ブラウン管の左右の端の方向にラケットをセットして遊んでください。)ゲーム中はアタッカー⑨・⑩を動かさずに、レシーバー(垂直ツマミ)⑧・⑩のみを操作してゲームを行います。

ゲームの準備

テレビテニスの取扱い方法に従って、ブラウン管にセンターラインとラケットを鮮明に映し出してください。

オートスイッチをNにセットしてください。カウンターをすべて0にしてください。

アタッカー(水平ツマミ)を操作して、自分のラケットをブラウン管の端へセットします。(図-19参照)ゲームになれてきたら、ラケットの位置をセンターラインに近くして遊んでください。

ゲーム方法

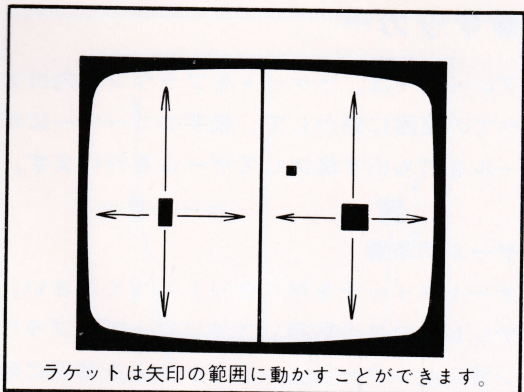
ラケットを図-20の様にブラウン管の下端にセットします。

レシーバーを操作して、飛んできたボールをラケットで打ち返します。打ち返えすことができない時は、「ピー」と音が出ます。ミスを行ったプレイヤーはカウンターを1目盛り動かします。(図-21参照)、目盛りを動かし終わったら、プレイヤーは図-20の様にラケットをセットしてプレー再開です。カウンターを操作している間にボールがブラウン管に現われてもノーカウントです。

スコア

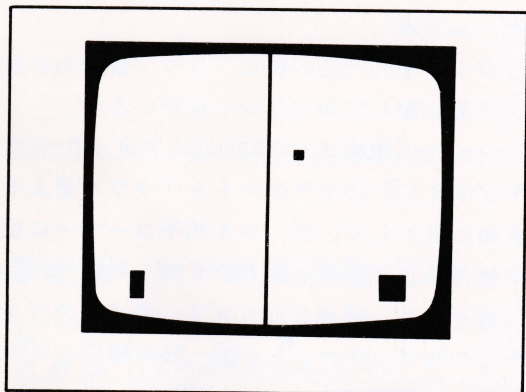
6点を先取すれば、1セットとします。3セット先取した方が勝ちです。

(カウンターは game と表示されているダイヤルを使用してください。)
1セットごとにコートを換えてください)



ラケットは矢印の範囲に動かすことができます。

(図-22)



(図-23)

● テニス

アタッカー(水平つまみ)⑨・⑩とレシーバー(垂直つまみ)⑧・⑩を操作して、ラケットを自分のコート範囲内をすべて動かし、ボールを受けてゲームを行います。

ゲームの準備

テレビテニスの取扱い方法に従って、ブラウン管にセンターラインとラケットを鮮明に映し出してください。

オートスイッチをNにセットしてください。カウンターをすべて0にしてください。

ゲーム方法

ラケットを図-23の様にブラウン管の右と左の下端に動かしてからプレーを開始します。レシーバー(垂直つまみ)⑧・⑩とアタッカー(水平つまみ)⑨・⑩でラケットを操作し、飛んできたボールを打ち返します。打ち返すことができない場合は、「ピー」と音が出ます。ボールを打ち込んだプレーヤーの得点になり、プレーヤーはカウンターに得点を入れます。プレーヤーはまたラケットを図-23の様に元に戻し、ゲーム再開となります。

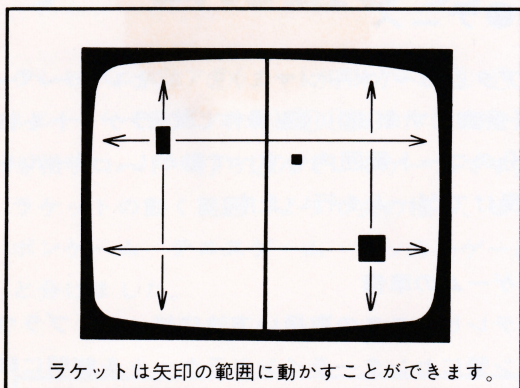
スコアー

本ゲームは公式のテニススコアーと多少異っています。

左表の様に得点を数え、4ポイントを先取すれば、ゲームをとることができます。ただし、両方が40-40となった時は、ジュースとよびカウンターを"D"にセットします。"D"にセットしたあと、最初の得点をアドバンテージとよび2ポイント(合計で5ポイント)先取したプレーヤーがゲームをとります。

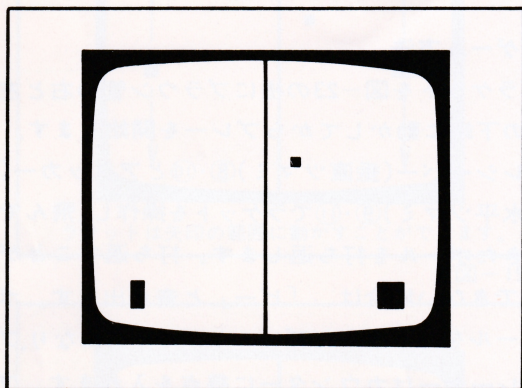
テニス・スコアー

得点数	表示	名称
0ポイント	0	ラブ
1 "	15	フィフティーン
2 "	30	サーティ
3 "	40	フォーティ
4 "	1ゲーム	_____
6ゲーム	1セット	_____



ラケットは矢印の範囲に動かすことができます。

(図-24)



(図-25)

● サッカー

プレイヤーは、ラケットをブラウン管内のすべての範囲に動かして、相手のコーナーにボールを打ち出す様にしてゲームを行います。

ゲームの準備

オートスイッチをNにセットしてください。テレビテニスの取扱い方法に従って、ブラウン管にセンターラインとラケットを鮮明に映し出してください。

カウンターをすべて0にしてください。

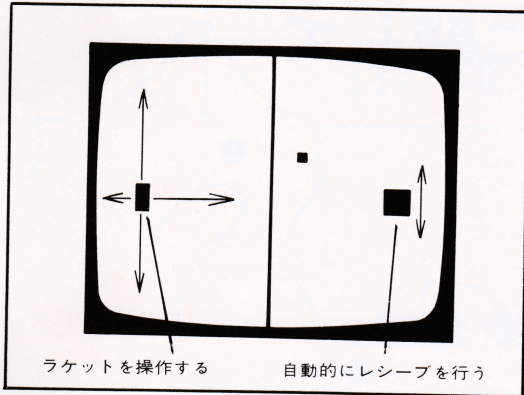
ゲーム方法

ラケットを図-25の様にブラウン管の右と左の下端に動してからプレーを行います。

レシーバー(垂直ツマミ)⑧・⑩とアタッカー(水平ツマミ)⑨・⑪でラケットをブラウン管上を自由に動かして、ボールを相手コーナーに出す様にします。ボールを押し出した時「ピー」と音が出て、得点となります。得点をカウントしたらまたラケットを図-25の様にしてからプレー再開です。

片方のプレイヤーが6ポイント取るまで、プレーを続けます。6ポイント取ったら、各プレイヤーはコーナーを交替します。また片方のプレイヤーが6ポイント取るまでプレーを行います。6ポイント取ったらプレーオフとして、2回のプレーでのポイントの合計で勝負を決めます。

また時間を決めて、例えば、前半10分、後半10分として、前半と後半でコーナーを換えてゲームを行い、合計得点で勝負を決めます。



(図-26)

● 1人遊び (トレーニング)

オートスイッチをAにセットしてください。右側の厚いラケットは自動的にボールを打ち返します。左側のラケットを操作して、遊んでください。

厚いラケットは、アタッカー(水平ツマミ)で右コート内の適当な位置にセットしますと自動的に上下運動をしてボールを打ち返します。

プレーヤーは、ピンポン・テニス・サッカー等の要領でラケットを操作してください。

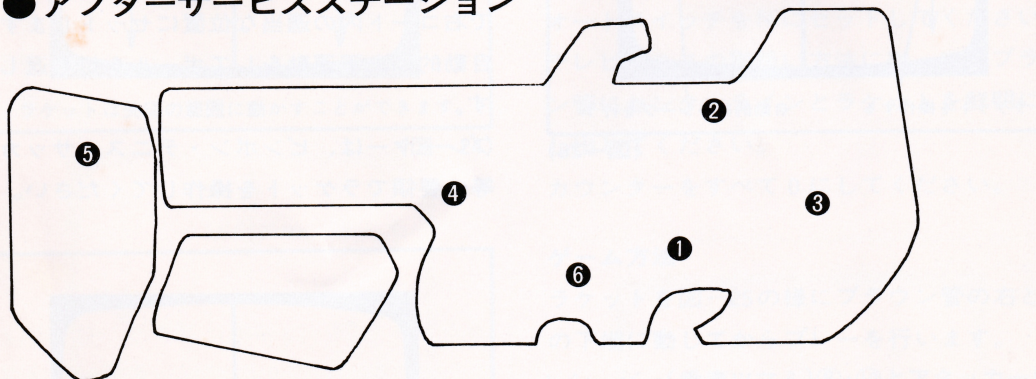
● 全国UHF局周波数リスト

地 区	局	ch	地 区	局	ch
北 海 道	北海道テレビ放送 (UHB)	27	関 西	近畿放送 (KBS)	34
青 森	青森テレビ (ATV)	38		びわ湖放送 (BBC)	30
秋 田	秋田テレビ (AKT)	37		奈良テレビ (UTN)	55
山 形	山形テレビ (YTS)	38		テレビ和歌山 (WTV)	30
岩 手	テレビ岩手 (TVI)	35	岡 山	岡山放送 (OHK)	35
宮 城	宮城テレビ (MTB)	34	広 島	広島ホームテレビ (UHT)	35
	東日本放送 (KHB)	32		テレビ新広島 (TSS)	31
福 島	福島中央テレビ (FCT)	33	山 口	テレビ山口 (TYS)	38
山 梨	テレビ山梨 (UTY)	37	鳥取島根	山陰中央テレビ (TSK)	34
長 野	長野放送 (NBS)	38	香 川	瀬戸内海放送 (KSB)	33
新 潟	新潟総合テレビ (NST)	35	高 知	テレビ高知 (KUTV)	38
関 東	神奈川テレビ (TVK)	42	愛 媛	テレビ愛媛 (EBC)	37
	千葉テレビ放送 (CTC)	46	北部九州	福岡放送 (FBS)	37
	群馬テレビ (GTV)	48	佐 賀	サガテレビ (STS)	36
中 部	中京テレビ (CTV)	35	長 崎	テレビ長崎 (KTN)	37
	テレビ静岡 (SUT)	35	熊 本	テレビ熊本 (TKU)	34
	岐阜放送 (GBS)	37	大 分	テレビ大分 (TOS)	36
	三重テレビ (MTV)	33	宮 崎	テレビ宮崎 (UMK)	35
富 山	富山テレビ (T34)	34	鹿 児 島	鹿児島テレビ (KTS)	38
石 川	石川テレビ (ITC)	37			
福 井	福井テレビ (FTB)	39			
関 西	サンテレビ (SUN)	36			

アフターサービスに関して

万一本品に故障が起きた時、下記のアフターサービスステーションに電話連絡をされた上で、御郵送ください。

●アフターサービスステーション

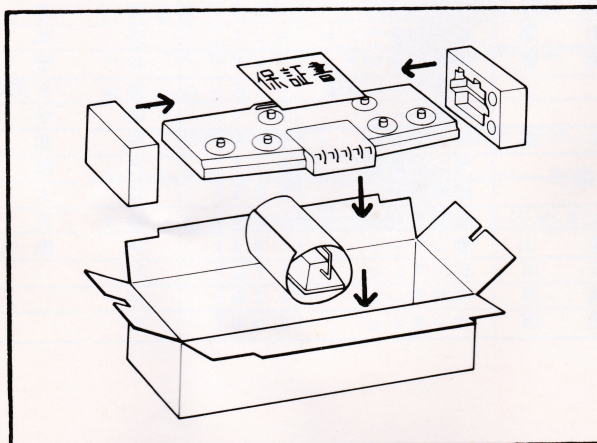


- | | |
|--|----------------|
| ① 株式会社コスモ音器(エポック社アフターサービス東京ステーション)
〒150 東京都渋谷区円山町28-8第18宮庭ビル | ☎ 03-464-6291 |
| ② 株式会社クリスター販売新潟(エポック社アフターサービス新潟ステーション)
〒955 新潟県三条市桜木町4-617 | ☎ 02563-2-4300 |
| ③ 有福島音響(エポック社アフターサービス福島ステーション)
〒963 福島県郡山市山根町5-24 | ☎ 0249-23-4410 |
| ④ オートソニック関西販売株式会社(エポック社アフターサービス大阪ステーション)
〒534 大阪市都島区毛馬町1-10-17 | ☎ 06-924-0710 |
| ⑤ オートソニック九州販売株式会社(エポック社アフターサービス福岡ステーション)
〒812 福岡県福岡市博多区下呉服町3-17 | ☎ 092-281-1490 |
| ⑥ 大和技研工業株式会社(エポック社アフターサービス愛知ステーション)
〒451 愛知県名古屋市中区東区赤塚町2-8中京ビル3F | ☎ 052-932-3961 |
| ⑦ 中山工業株式会社(エポック社アフターサービス北海道ステーション)
〒060 北海道札幌市中央区南二条西1-3中山立体駐車場2F | ☎ 011-221-0539 |

●返送手続

本品が故障の場合は、最寄のサービスステーションに電話連絡された上で御郵送していただきます。

荷姿は、まず電池を抜き取り、右図のようにして、御郵送してください。万一、他の荷姿で郵送された際の破損に対しては、当方では責任をおいかねます。



必ずお読みください。

保証規定

無償保証期間

お買上げ後6ヶ月以内に限り製造上の不備による故障が生じた場合無償で修理いたします。

無償保証期間中でも下記の場合は実費を請求させていただきます。

1. お客様の不注意による故障又は破損の場合
2. 保証書をご提示なき場合
3. 保証書に販売年月日、販売店名の記入、捺印なきもの

※なお次の場合は、保証いたしかねます。

1. 天災による故障又は破損の場合
2. 裏ボタンをとりはずした場合（ゲーム本体のシールに注意してください。）
3. 当社の指示するサービスステーション以外で修理・改造・調整を行った場合。

お客様へのお願い

1. 保証書に販売年月日、販売店名の記入捺印なき場合は保証書は無効となりますので、必ずお買上げ店にその記入をお求めください。
2. 保証書は再発行いたしませんので、お客様のお手もとに大切に保存してください。
3. 本品の段ボール箱と発泡スチロールパッキングも保管してください。
4. 万一修理のために、郵送される場合は、この段ボール箱と発泡スチロールパッキングにて郵送してください。また保証書も同封してください。返送の際に保証書もお返しいたします。もしも、他の包装で郵送された場合の破損については当社は責任をおいかねます。

※保証期間後も、実費にて修理は行っていますので、アフターサービスステーションに電話連絡された上で、御郵送下さい。



(株) エポック社

東京都台東区駒形1-12-13 TEL 03(843)8811~9